# ERIC de Noorman

door
HANS G. KRESSE.



## De Sultan van Akaïim

# De Avonturen van
# ERIC DE NOORMAN

HANS- G KRESSE

# DE AVONTUREN VAN ERIC DE NOORMAN

Vijfde verhaal

# De Sultan van Akaiïm

Uitgeverij:
HET LAATSTE NIEUWS — Em. Jacqmainlaan, 105 - 107, Brusse

***De tekenaar van het boeiend verhaal « ERIC DE NOORMAN » is Hans G. Kresse, een der meest talentvolle medewerkers van de Marten Toonder Studio's.***

Vijfde Verhaal

# DE SULTAN VAN AKAIÏM

## Korte inhoud van vorige verhalen:

### EERSTE VERHAAL : **DE REIS NAAR ATLANTIS**

*Eric, de zoon van Wogram, Koning der Noormannen, is uitgevaren om een bruid te zoeken. Een orkaan drijft hem uit de koers en hij belandt in het geheimzinnige rijk van Atlantis Na vele avonturen en gevechten met vreemde wezens, die dit gebied bewonen, komt hij in contact met de bevolking, die hem echter niet gunstig gezind is. Hierdoor laat hij zich in met de Egyptenaar Kirasso, die niet veel goeds in het schild voert en voor zijn duistere plannen een der eerste vrouwen van Atlantis, de bewaakster van de Steen, heeft ontvoerd.*

*Eric bevrijdt Winonah, de bewaakster, en beiden ontsnappen.*

### TWEEDE VERHAAL : **DE ONTVOERING VAN WINONAH**

*Na vele avonturen en gevechten met monsters, die in de wildernis leven, komen Eric en Winonah in aanraking met de dwergen. Wanneer zij zich op weg begeven naar Winonah's vaderland, ontmoeten zij onderweg de raketvliegtuigen van Atlantis. Medegevoerd naar de stad, wordt Eric aldaar ter dood veroordeeld, maar vrijgesteld na een roerende pleidooi van Winonah, die hem eindelijk haar liefde bekent.*

*Winonah verklaart Eric het geheim van de Steen van Atlantis. Op zoek naar de Steen komen beiden in aanraking met de wrede luipaardmannen, die Winonah ontvoeren Nochtans met bovenmenselijke inspanningen en na gevaarlijke avonturen gelukt Eric er in Winonah te bevrijden.*

### DERDE VERHAAL : **DE STRIJD TEGEN KIRASSO**

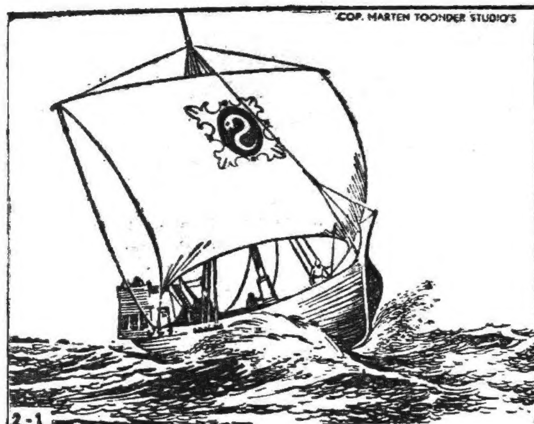
*Eric en Winonah trachten te vluchten met een watervliegtuig, dat buiten hun weten door luipaardmannen bezet werd en in een ommezien liggen beiden geboeid. Terug ontvoerd dwingt de hogepriester Winonah hem de weg te tonen om de Steen van Atlantis te bemachtigen. Ten koste van spannende achtervolgingen in de burcht van Atlantis wordt Winonah echter door Eric bevrijd. Vergezeld van de dwerg Pum-Pum vluchten beiden de Steen van Atlantis medenemend, die hun in heel wat moeilijkheden brengt.*

*Eric en Winonah worden opnieuw op listige wijze overmeesterd, doch de wakkere Pum-Pum kan Eric en Winonah voor de zoveelste maal uit een benarde toestand redden.*

### VIERDE VERHAAL : **DE WRAAK VAN DE EGYPTENAAR**

*Na de mislukte strijd met de luipaardmannen trekken Eric, Winonah en Pum-Pum zich met de hen getrouwe strijdkrachten in het binnenland terug. Vanuit het hoofdkwartier worden plannen gesmeed om tot de aanval over te gaan. Eric, in luipaardman verkleed, wordt, na een geweldig gevecht, gevangen genomen door de wrede Egyptenaar Kirasso en in een kerker geworpen. Door middel van een list weet hij te ontsnappen Na tal van moeilijkheden en gevaren getrotseerd te hebben op de terugtocht, ontmoet hij Winonah, gevangen genomen door een generaal der luipaardmannen. Eric weet de generaal te ontwapenen en vergezeld van Pum-Pum ontvlucht hij samen met Winonah het ongastvrije land van Atlantis, na aan de grens in het huwelijk getreden te zijn.*

**Ieder deel van «De Avonturen van Eric de Noorman» bevat een volledig verhaal.**









Met de wind in de zeilen vaart het kleine scheepje, waarmede Eric, Winonah en de dwerg, na hun verloren strijd tegen de Egytische overheerser van het ongelukkige Atlantis, Noorwegen willen trachten te bereiken, over de golven van de Atlantische Oceaan. Reeds is de kust van het gastvrije Hualpa aan de einder verdwenen en het ranke vaartuigje bevindt zich alleen op de wijde uitgestrektheid van de zee. Het verleden ligt achter hen : hun kans om de strijd te winnen tegen de wrede Kiraso, met zijn akelig luipaardmannenleger was voorgoed verzwonden met de volledige verwoesting van de woudvesting, de wijkplaats der Atlantiden die aan de hand van de overweldiger ontkomen waren. Nu richten Eric en Winonah de blik op de toekomst... Zij zijn aan dek gaan zitten en vermaken zich met de dwerg, die zijn baard heeft afgeschoren en nu vol trots dit feit aan hen laat zien...

— Nu mij jong... Mij knappe kerel, zegt het mannetje en strijkt liefkozend over zijn ruw kinnetje.

Terwijl op het bovendek ons drietal de tijd doodt met grapjes en zich niet veel aantrekt van de omgeving, staat op de voorplecht een der soldaten van Hualpa die ter bewaking van Eric en Winonah zijn medegegeven. Hij tuurt onafgebroken naar de horizon... De oceaan wordt hier onveilig gemaakt door zeerovers uit een onbekend land en oppassen is een eerste vereiste.

Men zal van geluk mogen spreken, als het gevaarlijk gebied zonder incidenten voorbijgevaren kan worden... Opeens verstijft de man... Aan de kim duikt een kleine witte vlek op, die snel groter wordt en dan schreeuwt de soldaat waarschuwend :

— Zeil in zicht, recht vooruit. Alarm !

# DE AVONTUREN VAN ERIC DE NOORMAN









Onmiddellijk is het hele scheepje in rep en roer. Allen vrezen een ontmoeting met de beruchte zeerovers, die opduiken en weer verdwijnen zonder dat iemand weet waar hun schuilplaats is. De soldaten treden aan en ook Eric en Winonah begeven zich naar het benedendek om het andere schip, dat snel groter wordt te bestuderen.

Snel komt het scheepje nader. Geen wimpel voert het in top en geen bemanning is aan dek te zien. De soldaten van Hualpa worden onrustig als zij dit schip zo spokachtig zien naderen. Dan, eensklaps, schiet een grote zwarte vlag wapperend omhoog en zij horen een krachtige stem, meegevoerd op de wind zeggen :

— Bijdraaien en zeilen reven!

Nu weet Eric wat voor vlees hij in de kuip heeft. Het zijn zeerovers van de onbekende kust van Atlantis. Even later draait de zeerover bij en ramt met volle kracht het ranke scheepje van Eric.

— Enteren! brult een machtige stem en als kikvorsen springen de zeerovers aan boord van Eric's schip. De soldaten van Hualpa vechten met de moed der wanhoop en ook Eric weert zich met al zijn macht, maar de overmacht is te groot. Bovendien zijn de zeerovers geoefende vechters, die al de knepen van zulke gevechten kennen, en steeds meer worden de Hualpasoldaten teruggedrongen naar het achterdek.







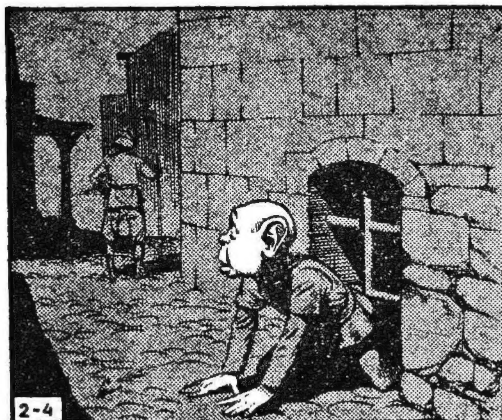


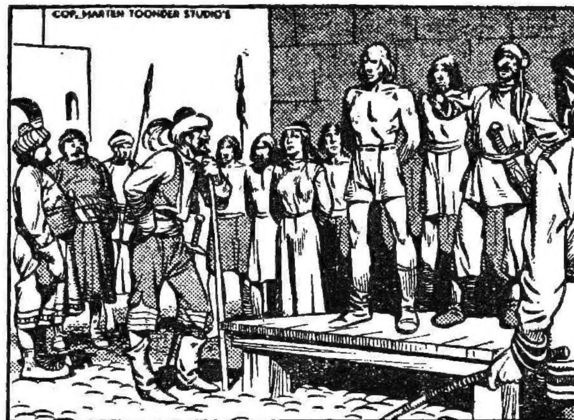

Het gevecht is kort maar hevig. De zeeroverhoofdman, een gebaarde kerel met een groot zwaard, voert zijn mannen aan met een grenzeloze moed en als grashalmen vallen de soldaten van Hualpa... Met het laatste restje van zijn mannen besluit Eric zich over te geven, voor dat de strijd verandert in een bloedbad...

Omringd door de triomferende piraten staan de verslagen mannen teneergeslagen opeen. Met een brullende lach neemt de hoofdman zijn vangst in ogenschouw en zijn blikken glijden goedkeurend langs Eric's gespierde gestalte. Op een bevel van de grote kerel wordt het scheepje van Eric leeggehaald en vervolgens tot zinken gebracht. Dan zet de zeerover koers in oostelijke richting.

Als het piratenschip de veilige haven binnenvaart van het vreemde land, stroomt de bevolking onder luide kreten naar de kade, onderwijl allerlei gissingen makende omtrent de aard van de buit. Onder gejuich van de menigte worden de gevangenen aan wal gebracht en men hoort allerlei opmerkingen over de kleine dwerg en de mooie jonge vrouw. Omgeven door een haag van bewakers schrijden de gevangenen naar hun kerker, een oud, somber gebouw met dikke muren en kleine getraliede vensters. In de onderaardse kerkers bevinden zich nog meer gevangenen en als Eric hun betreurenswaardige toestand ziet, vraagt hij zich bezorgd af, wat de toekomst brengen zal.

# DE AVONTUREN VAN ERIC DE NOORMAN






De kleine dwerg, vrijwel onopgemerkt door de ruwe bewakers, die gewapend met grote lederen zwepen de gevangenen de kerker binnendrijven, kijkt opmerkzaam met zijn slimme ogen in het rond. Al spoedig heeft hij opgemerkt, dat hij met enige moeite, wel tussen de dikke tralies van de kleine vensters door zou kunnen kruipen en hier maakt hij Eric opmerkzaam op.

Eric begrijpt de bedoeling en die avond kruipt een kleine schaduw snel en onhoorbaar tussen de tralies door. Op de hoek van de gevangenis staat een schildwacht. Maar met een paar snelle sprongen is Pum-Pum tussen de struiken verdwenen.

Intussen blijkt al spoedig, wat men met de nieuwe gevangenen van plan is. De volgende morgen vroeg worden de krachtigste mannen er uitgezocht en naar de slavenmarkt gevoerd. Ook Winonah ondergaat dit lot...

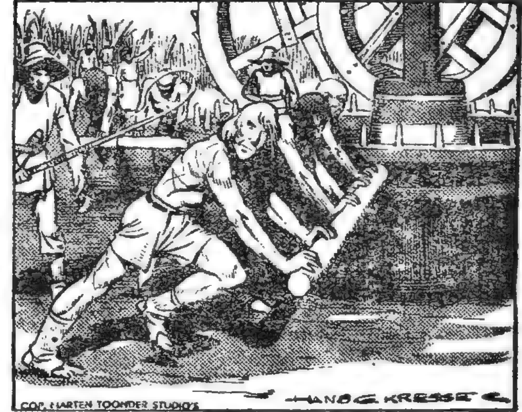
Daar is een drukte van belang, en, daar spoedig bekend was welke vangst de zeerovers hadden ,zijn de kooplustigen van de plantages in de omtrek toegestroomd. Als eerste wordt Eric te koop aangeboden. Een grote kerel treedt, opmerkzaam gemaakt door het geschreeuw van de handelaar naar voren en monstert de koningszoon met critische blik. Na een korte aarzeling werpt de man een lederen geldbuigel op het platform en Eric is verkocht. Dan koopt dezelfde man nog twee Hualpasoldaten.

Met gebogen hoofd lopen de drie mannen voor de grote kameel en diens norse berijder de stad door, en verlaten deze door een der zware poorten.

Angstig vraagt Eric zich af wat het lot zal zijn van Winonah. Hij heeft op de slavenmarkt opgemerkt, dat twee dikke, rijkgeklede kerels haar onder voortdurend gefluister met welgevallen bekeken en onze held vreest het ergste...






Winonah heeft met opeengeklemde lippen de verkoop van haar Eric moeten meemaken, en een diepe wanhoop maakt zich van haar meester... Dit is het einde van alles. Zij weten niet van elkaar, waarheen en aan wie zij zullen verkocht worden en misschien zien zij elkaar nooit meer. Haar enige hoop heeft zij nog gevestigd op de kleine dwerg, die de vorige avond ongemerkt wist te vluchten en verlangend kijkt zij over het marktplein, als verwacht zij een wonderbare verlossing.

Maar in plaats daarvan treedt een dikke man naar voor en deelt de slavenhandelaar mee, dat hij het meisje wenst te kopen voor de grote Sultan van Akaiim. Met overleg begint de dikke een aantal goudstukken uit zijn buidel los te peuteren, maar de handelaar zegt met een grijns:

— Geef hier die buidel, je hebt er een buitenkansje aan.

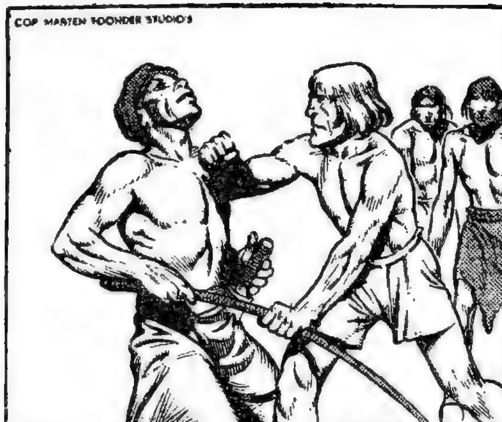
Zuchtend gooit de dikke man de geldzak vóór de voeten van de handelaar en de koop is gesloten.

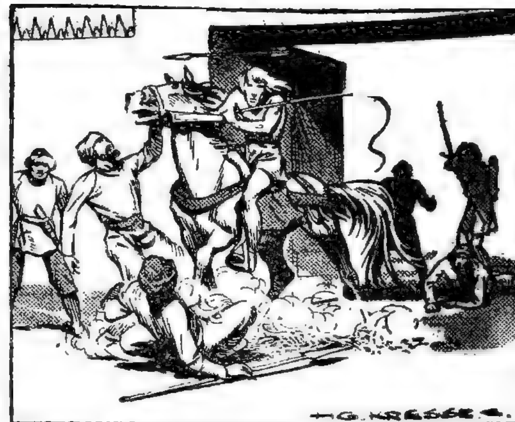
Inmiddels zijn Eric en zijn twee makkers in het ongeiuk, na een tocht van enkele mijlen door de woestijn, aangekomen in de plantage van zijn heer en meester, welke zich in een grote oase bevindt. De slavenkoper geeft zijn buit over aan een aantal zwaarbewapende mannen in de binnenhof. Het is daar een bedrijvige drukte, ziet Eric Overal liggen groepjes kamelen in het rond.

Door de grote opzichter wordt Eric aan het werk gezet. Hij moet te samen met vele anderen, een groot rad in beweging houden, dat de bevloeiing van de landerijen verzekert. Dag in, dag uit loopt hij in een grote cirkel te duwen aan een der houten spaken en ruwe bewakers doen hun best er met de zweep het tempo in te houden.

# DE AVONTUREN VAN ERIC DE NOORMAN



Na de beëindiging van de dagtaak worden de slaven naar hun armzalige kwartieren gebracht. Hun weg voert langs de poort, waar meermalen paarden van bezoekers gestald staan. Eric begrijpt, dat dit de enige mogelijkheid is tot een vlucht. De meeste der slaven zijn in een deerniswekkende toestand. Hun lichamen zijn uitgeteerd door het ingespannen werk en door gebrek aan voedsel. Voor dat Eric zelf ook in een dergelijke toestand komt moet hij dus trachten nu, nu hij nog krachtig is, zijn kans waar te nemen. Op een dag meent onze held de gelegenheid tot vluchten te zien.

Er staat een prachtige hengst voor de poort en de bewakers zijn op niets verdacht... Loerend neemt Eric de toestand op en onwillekeurig houdt hij zijn pas in... Onmiddellijk treedt een der bewakers naar voren, maar op het zelfde ogenblik dat de man zijn zweep wil gebruiken, springt Eric naar voor en geeft hem een geweldige kaakslag, gelijktijdig de zweep grijpend. Met een paar snelle sprongen is de Noorman bij het paard en springt in het zadel. Alles is zo snel in zijn werk gegaan, dat de bewakers, die op zo'n brutale daad niet voorbereid waren, een ogenblik volkomen verpletterd zijn.

Van dit moment maakt onze held een handig gebruik. Met zijn zweep slaat hij de poortwachters van zich af en na enkele kerels omver gereden te hebben, rijdt hij in woeste vaart de poort uit en de vrijheid tegemoet...










Het duurt niet lang, of Eric hoort de kreten van zijn achtervolgers die, na hun eerste verbazing een woedende jacht ontketend hebben. De kamelen, die een veel grotere snelheid ontwikkelen kunnen dan zijn paard, naderen onweerstaanbaar, en reeds zoemen de eerste pijlen hem om het hoofd... Dan, plotseling, stort zijn paard dodelijk getroffen ter aarde en Eric is enige ogenblikken versuft door de tuimeling, die hij heeft gemaakt. Een juichkreet gaat op en ook zijn achtervolgers stijgen af...

Eric laat de kerels, die gewapend zijn met pijl en boog, naderen en dan striemt zijn grote zweep meedogenloos over de voorsten.

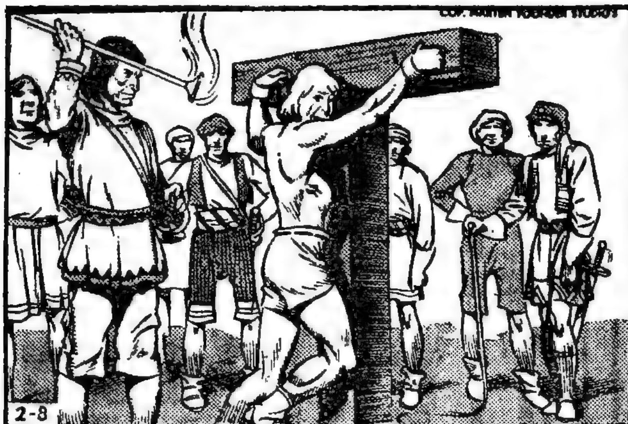
— Daar krijgt gij een dosis van uw eigen medicijn, gromt onze held.

Maar hoe woedend hij ook om zich heen slaat, zijn ontvluchtingspoging is mislukt... Zijn tegenstanders, die hem niet willen doden, daar hij een veel te waardevolle slaaf is ,proberen hem te omsingelen, maar dan doorboort een pijl zijn rechterschouder en met een gekreun moet Eric zijn zweep loslaten...

Onmiddellijk wordt hij nu overmeesterd en in triomf voert men hem terug naar de plantage.

Daar wordt hij voor een opzichter geleid en deze zegt, na onze held enige ogenblikken met een wrede blik te hebben bekeken :

— Twintig stokslagen, brandmerken en in de donkerste kerker met deze weerspannige slaaf...



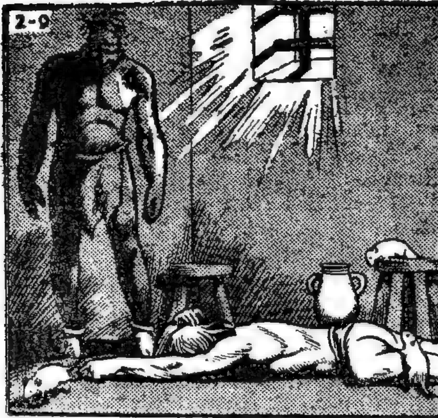


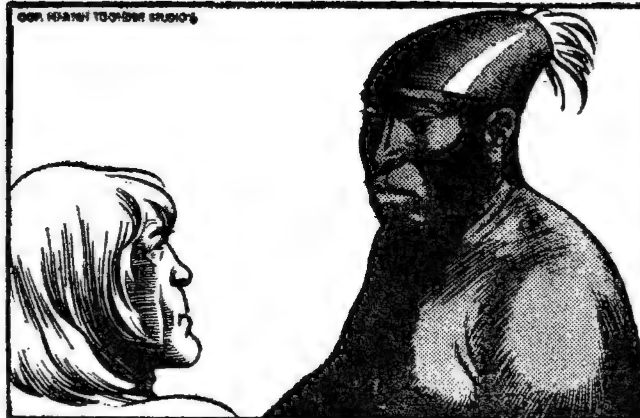



Eric, verzwakt door bloedverlies van zijn schouderwond, hoort deze uitspraak uiterlijk onbewogen aan. Een grote woede maakt zich van hem meester en een ogenblik staat hij op het punt, zich op zijn knelgeesten te werpen, maar dit denkbeeld verliest weer even spoedig als het gekomen is.

Onder zware bewaking voert men hem nu naar een kleine stenen verhoging, in het midden waarvan een soort kruis is opgesteld. Met lederen riemen wordt de Noorman aan dit kruis gekoppeld, en een grote woeste kerel dient hem twintig stokslagen toe op zijn gebruinde rug... De tanden op elkaar geklemd ondergaat Eric deze marteling. Dan treedt een der opzichters naar voren, die een wit-gloeiende brandstempel in de hoogte houdt... Woest rukt Eric aan zijn koorden, als hij dit folterwerktuig ziet naderen, maar zijn pogingen worden met een hoongelach begroet... Met een duivelse lach drukt de man zijn brandmerk in Eric's gewonde schouder en deze, uitgeput door de kwellingen, verliest het bewustzijn...

Als hij weer bijkomt worden zijn riemen losgemaakt, en onder zware bewaking strompelt Eric naar een klein stenen gebouwtje... Door vele gangen en langs een wenteltrapje bereiken zij een stalen deurtje. Wankelend treedt Eric zijn kerker binnen en zo uitgeput is hij, dat hij niet de grote neger opmerkt, die met een angstaanjagend gebrom op zijn twee bewakers zou gesprongen zijn, als hij niet in bedwang gehouden was door hun wapens...



Nauwelijks bewust van het gezelschap waarin hij geraakt is, doet Eric enkele schreden in zijn cel en dan zinkt hij met een pijnlijk gekreun ter aarde...

Langzaam staat de reusachtige neger op en treedt onhoorbaar naderbij... Zijn met bloed doorlopen ogen slaan de nieuw aangekomene nauwlettend gade en een gegrom welt op uit zijn brede borst... Eric komt uit zijn verdoving, doordat hij voelt, hoe iemand koel water op zijn slapen giet, en de ogen openend ziet hij de grote zwarte man met grove trekken vóór zich zitten... Nog nooit heeft onze held een dergelijk mens gezien en onrustig vraagt hij zich af, wat hem nu weer boven het hoofd hangt. Als hij echter de medelijdende uitdrukking in 's mans ogen opmerkt, is hij gerustgesteld.

— Dzogolo, zegt zijn celmaker met een diepe stem. Afrika Nètzo?

Eric haalt zijn schouders op. Hij begrijpt het niet...

Eric probeert te glimlachen en antwoordt op zichzelf wijzend :

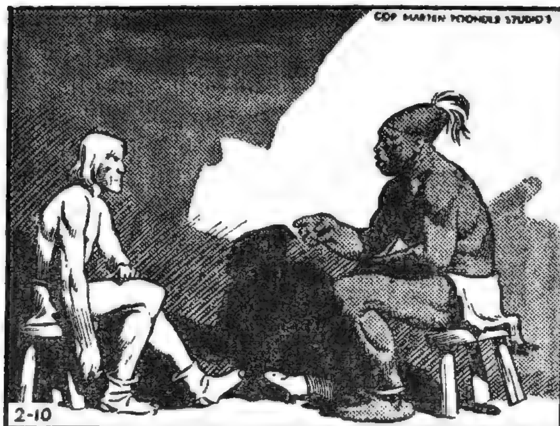
— Dzogolo, herhaalt de reus en wijst op zijn borst.

— Eric.

— Eric, herhaalt de zwarte man tevreden en een brede grijns ontbloot een prachtige rij geelwitte tanden. Daarmee is het gesprek tot een voorlopig einde gekomen en langzaam daalt de nacht over de plantage.

Als de zon achter de horizon verdwenen is ritselt het in de struiken tegenover de poort en een kleine gestalte treedt omzichtig te voorschijn. Het is Pum-Pum, de dwerg. Het kleine mannetje tuurt enige ogenblikken oplettend om zich heen en sluipt dan door de struiken langs de muur van de plantage...

# DE AVONTUREN VAN ERIC DE NOORMAN









Eric kan goed met de zwarte Dzogolo opschieten, hoewel hij niet veel begrijpt van het taaltje, dat de man spreekt. Het blijkt echter, na veel gebarentaal, dat Dzogolo « civetkat » betekent. Een vreemde naam voor een man, vindt Eric, maar hij is wel zo verstandig, zijn verwondering niet te tonen. De neger tracht hem iets duidelijk te maken, maar Eric begrijpt het niet goed. Dzogolo schermt met zijn armen en zegt onophoudelijk « wu nyéwu, fudzizozo », en rolt op een gevaarlijke manier zijn ogen... Het duurt lang ,heel lang, maar eindelijk ,onder het nadrukkelijk gebabbel en gebaar van de neger, begint Eric te begrijpen, dat Dzogolo in een bootje op zee voer, toen hij door de zeerovers werd gevangen genomen. Hij zit in de cel omdat hij iedere keer probeert te ontvluchten. Het spijt Eric, dat hij de man niet verstaan kan, maar toch blijken zij elkaar op de duur toch wel te begrijpen.

Reeds enkele dagen zit Eric in de kerker en dan, op een avond, klettert iets zacht op de lemen grond van hun cel... Argwanend staart de neger naar het kleine raampje, waar het voorwerp vandaan gekomen is, maar Eric ziet tot zijn vreugde, dat het een vijl is.

Hij begrijpt niet, wie hem dit werktuig gegeven heeft, en daar breekt hij zich het hoofd niet over. Fluks legt hij Dzogolo het doel van zijn vijl uit en deze glimlacht verblijd. Ogenblikkelijk beginnen de beide mannen nu, zo onhoorbaar mogelijk, de tralies door te vijlen.





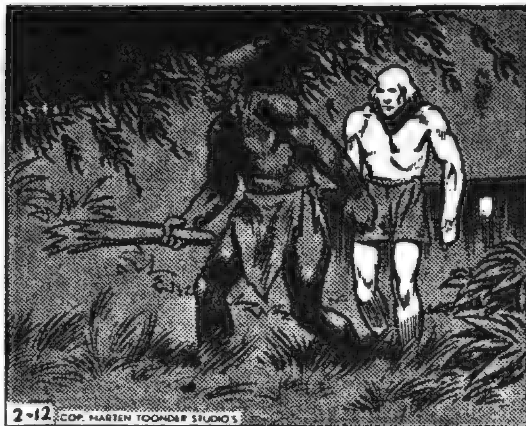




En terwijl Eric in zijn cel werkte aan het doorvijlen der ijzeren tralies, bevond Winonah zich reeds geruimen tijd in de harem van de Sultan van Akaiim. De andere vrouwen, die wel merkten, dat zij niet van hun gezelschap hield, beschimpten haar en de priesteres van Atlantis voelde zich diep ongelukkig. Dag in, dag uit zat zij op een rustbank uit te kijken over de kale, verlaten zandvlakten, die zij van uit het raam van haar vertrek zien kon. Onbewust hoopte zij, dat haar held haar zou komen verlossen, maar haar verstand vertelde haar dat de kansen daarop zeer gering waren. En als een steeds groter wordende bedreiging was daar de Sultan van Akaiim, die met allerlei beloften en vleierijen trachtte bij haar in de gunst te komen. Hoe lang nog zou zij deze man kunnen weerstaan...

Na onafgebroken werken waren Dzogolo en Eric er in gelukt de tralies door te vijlen en een voor een werkten de beide gevangenen zich naar buiten. De nacht was vol geheimzinnige oerwoudgeluiden, maar het geoefende oor van de neger hoorde nog iets, dat op gevaar luidde...

# DE AVONTUREN VAN ERIC DE NOORMAN









**Zo geruisloos mogelijk slopen de beide mannen, Dzogolo voorop,** door de tuin van de plantage. Als enig wapen hadden zij een stevige tak, welke de neger van een boom gerukt had.

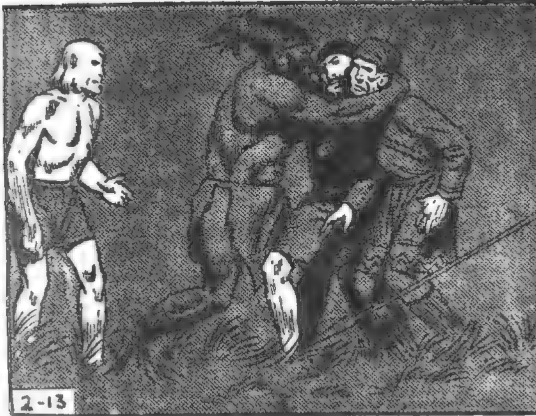
Eric's arm, hoewel genezen, deed nog flink pijn en in een eventueel gevecht zou hij niet veel in te brengen hebben. Langzaam verdween de omtrek van hun gevangenis uit het gezicht achter de struiken van de tuin...

— Zoeken muur ,gromde Dzogolo en wijzende in de richting van de hoofdgebouwen, vervolgde hij : Gevaarlijke boel, daar!

Als schimmen bewogen de vluchtelingen zich door de nacht... Geen takje kraakte onder de voeten van de zware reus... Voor zover zij hoorden was alles stil in hun omtrek... Maar toch slopen er bewakers door de plantage, om eventuele ontvluchtingspogingen te verhinderen.

Plotseling kraakte het zachtjes in de struiken links van de twee ontsnapte slaven en met een schok boog Dzogolo zich voorover...

— Halt! riep een barse stem en een ogenblik later traden twee bewakers tussen de struiken vandaan... Op het zicht van de grote neger aarzelden zij even, maar dan stormden zij, alarmkreten slakend, naar voor.







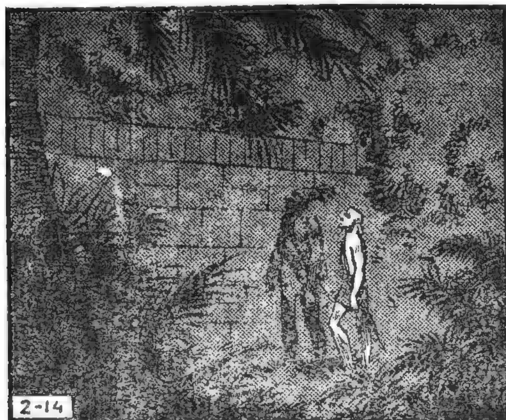


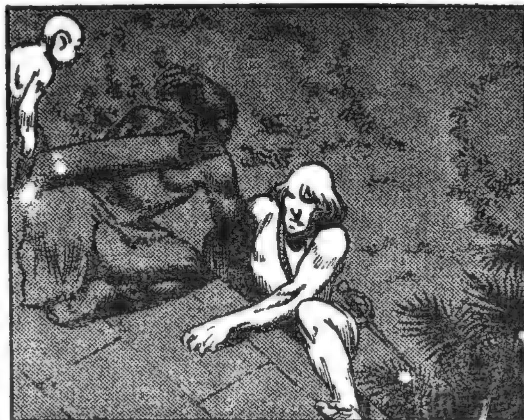

**Het** was een **hachelijk ogenblik: de bewakers riepen met** luide stemmen het gehele kamp wakker terwijl zij zelf, met hun lansen vooruit, op de twee vluchtelingen aanstormden. Eric zette zich in houding, vastbesloten zijn pas herwonnen vrijheid zo duur mogelijk te verkopen. Maar één seconde later stond hij stomverwonderd toe te kijken naar de grote Dzogolo. Deze wierp met een grauw zijn knuppel van zich af, en nam een grote sprong in de richting van de bewakers. Nog vóór deze van hun speren gebruik hadden kunnen maken, waren zij in een ijzeren greep gevangen en met doffen dreun, welke Eric duidelijk kon horen, sloeg de geweldige neger de hoofden van de twee kerels tegen elkaar...

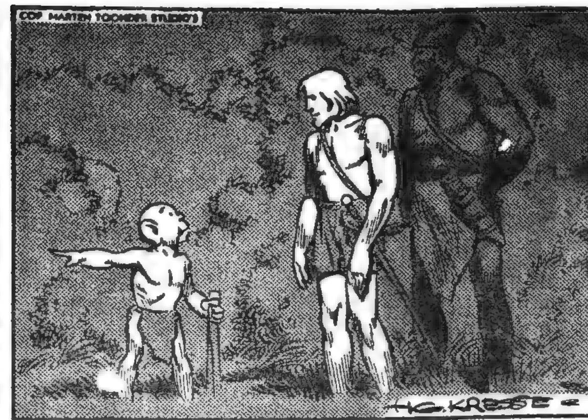
Zonder een enkel geluid te geven zonk een van hen ter aarde. De andere, hoewel eerst verdoofd, bleef staan en gilde uit alle macht om hulp, die in de verte reeds kwam opdagen. Maar daar wachtten Eric en Dzogolo niet op... Met grote sprongen renden zij de tuin in en verborgen zich onder het struikgewas...

Met kloppend hart hoorden zij hun achtervolgers schreeuwend en gillend naderen.

# DE AVONTUREN VAN ERIC DE NOORMAN





Muisstil wachtten de beide mannen af... Het geluid van de stemmen drong duidelijk tot hen door... en meer dan eens schoot een gedaante langs hun struik, maar na verloop van tijd verwijderden de geluiden zich. De bewakers waren in een ander gedeelte van de tuin gaan zoeken.

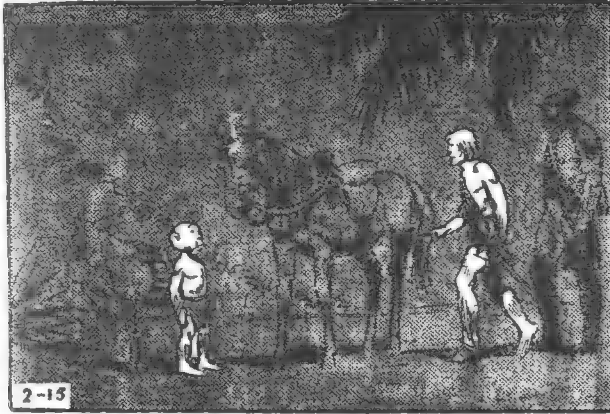
Toen de stilte weer neergedaald was over de plantage, slopen Dzogolo en Eric, op alles voorbereid, uit hun schuilplaats. Hoewel niets dan de gewone bosgeluiden te horen waren, bestond de mogelijkheid, dat een paar bewakers in de buurt in een hinderlaag lagen. Langzaam en voorzichtig slopen zij voort in de richting van de muur. achterin de plantage, tot opeens een zacht gefluit hen als vastgevroren deed stilstaan... Het geluid kwam uit de richting van de muur...

Doodstil stonden de twee mannen te luisteren en daar werden, boven op de muur, een paar takken uit elkaar geschoven en Eric ontwaarde... Pum-Pum, de dwerg.

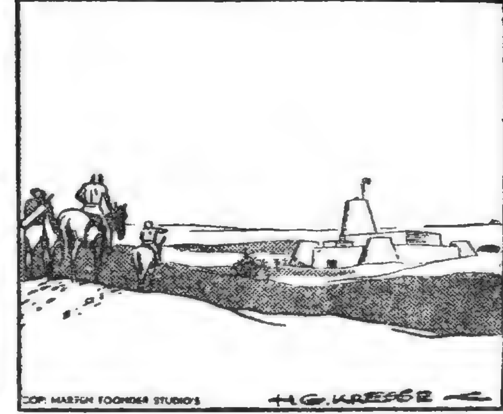
— Kom, fluisterde het dappere kereltje.

Met een sprong wist Dzogolo de rand van de muur te grijpen, waaraan de reusachtige kerel zich schijnbaar zonder de minste moeite optrok... Dzogolo reikte Eric de hand, en als een veertje werd onze Noorman op de muur getild...

In minder dan geen tijd stonden de vluchtelingen nu veilig aan de andere kant van de omheining en fluisterend verzocht het dwergje, dat vol ontzag naar de grote kerel opkeek, hem te volgen.






Eric en Dzogolo volgden de dwerg door een wirwar van takken en bladeren. De neger keek met merkwaardige verbazing naar het kleine ventje en deze op zijn beurt gluurde af en toe bedachtzaam in de richting van de reus.

Daar het nog te gevaarlijk was te spreken, besloot Eric later uitleg te geven.

Na een tocht door het struikgewas bereikten zij een kleine opening en daar sprak Pum-Pum fluisterend :

— Paard voor Eric, ezel voor Pum-Pum. Geen paard voor zeer grote baas, Niet weten, hij komen.

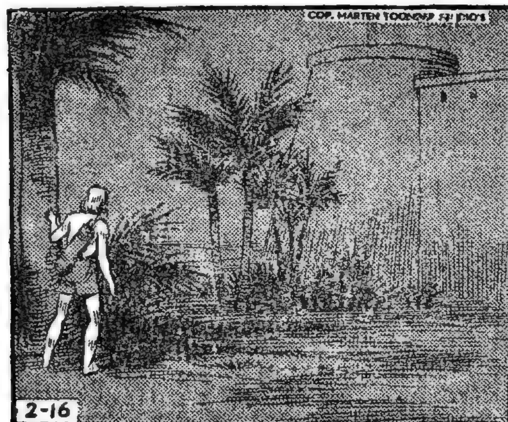
Toen Eric, nieuws' gierig, vroeg waarheen zij wel zouden gaan, antwoordde het mannetje trots :

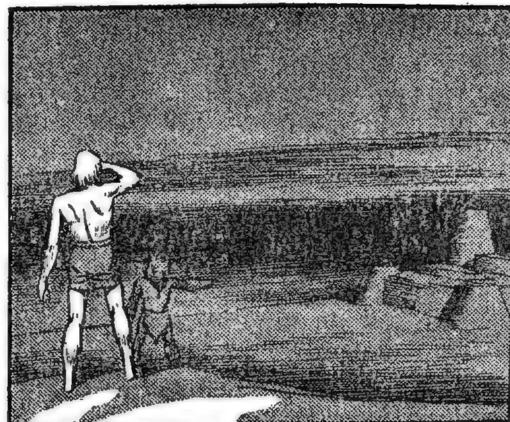
— Mij weten Winonah. Mij flinke man. Mij slim. Kom nu. Wij gaan naar Winonah!

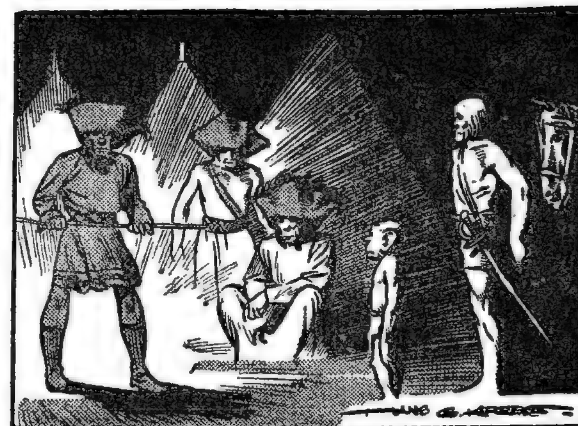
Met deze uitleg moest onze Noorman genoegen nemen, en nu begaven zij zich op weg. Pum-Pum leidde het troepje regelrecht de woestijn in. Daar Dzogolo hen anders niet bij kon houden, legden zij de weg stapvoets af en toen de zon opging, bevonden zij zich te midden van de kale woestijn. Aan de horizon doemde eindelijk de omtrek van een groot bouwwerk op en dan zei Pum-Pum :

— Sultan van Akaiim. Hij wonen hier. Daar ook Winonah!

# DE AVONTUREN VAN ERIC DE NOORMAN





Aandachtig nam Eric het grote gebouw op en hij vroeg zich af hoe hij er in zou kunnen gelukken, Winonah van achter die dikke muren vandaan te halen. Bevreesd, dat de wacht op de transen hun aanwezigheid zouden ontdekken, trok het groepje zich achter een heuveltje terug. Daar sprak Eric af, dat hij tegen de avond op verkenning zou uitgaan om de zaak eens van nabij te bekijken.

Toen de duisternis ingevallen was over de onmetelijke woestijn, sloop onze held behoedzaam tot vlak bij de burcht en nam het bouwwerk goed in ogenschouw. Al spoedig bleek ,dat hier van ongemerkt binnendringen geen sprake zou kunnen zijn, en onverrichterzake keerde Eric terug bij zijn kameraden, die intussen gelegenheid hadden gehad, eens nader kennis te maken.

Nauwelijks was hij in de kleine legerplaats terug, of de dwerg sprak met een opgewonden stemmetje :

— Licht! Heel ver, licht!

Eric keek in de aangewezen richting en ontwaarde een klein flikkerend licht ver in de vlakte... Daar een terugkeer naar de zesroversstad gelijk zou staan met een vrijwillige aanbieding als slaaf, en zij ook moeilijk zonder eten en drinken midden in de onherbergzame woestijn konden blijven, besloten zij een onderzoek in te stellen naar de oorzaak van het lichtje.

In een grote boog rijden zij om de burcht van de Sultan heen en na enkele uren zien zij, dat het lichtje het schijnsel van een kampvuur is. Als zij binnen de lichtkring van het hoogoplaaiend vuur komen, treden reeds enkele woestijnbewoners naar voren en dreigend worden de speren geheven.









Het blijkt dat zij in de legerplaats van het woestijnvolk zijn aangeland. De hoofdman, een magere kerel met een verbeten, woest uiterlijk, beveelt zijn mannen, de wapens te laten rusten en met een niet onvriendelijk gebaar nodigt hij de reizigers uit bij het kampvuur te komen zitten.

In korte trekken legt Eric uit, wat de betekenis van hun aanwezigheid in de woestijn is, en de ruwe kerels luisteren aandachtig. Dzogolo trekt ieders aandacht, niet alleen om zijn geweldige grootte, maar ook om zijn donkere, bijna zwarte huid.

— Gij zijt een vreemd gezelschap, gromt de hoofdman, en wijst veelbetekend op Eric's blonde haar. Een veel te kleine man, een veel te grote man, die zwart is, en een gewone man met witte huid en geel haar. Ik weet niet of ik uw verhaal geloven kan, Geelhaar, gij allen zijt zeer vreemde mensen.

Een instemmend gemompel doet zich horen en opeens verandert de houding van de hoofdman :

— Neemt hen gevangen! Het zijn spionnen van de Sultan van Akaiim, die in verbinding staat met de duivels van de onderwereld!










Op de woorden van de hoofdman komt het hele kamp in rep en roer. In minder dan geen tijd zijn de drie vrienden omsingeld en worden zij onder bedreiging der speren in een hoek gedreven. Dzogolo bromt woest en laat zijn tanden op een gevaarlijke manier flikkeren. Ondanks het feit, dat de neger ongewapend is, maakt dit toch indruk en ongemerkt gaan de woestijnbewoners een eindje achteruit.

Inmiddels tracht Eric de hoofdman luid schreeuwend te overtuigen van de waarheid van zijn verhaal, en plotseling schiet hem een denkbeeld te binnen. Hij wendt het opperhoofd zijn schouders toe en toont het brandmerk, dat men hem op de plantage gegeven heeft.

Langzaam wordt het stil en de krijgers laten hun wapens zakken, als de hoofdman eindelijk zegt :

— Geelhaar spreekt de waarheid. Hij is vrij!

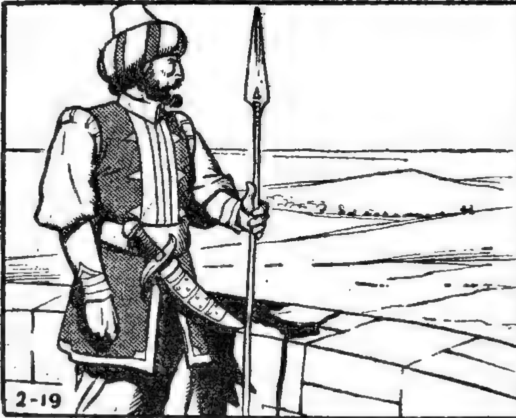
Uit de houding van het woestijnvolk maakt Eric intussen op, dat het vijanden moeten zijn van de Sultan van Akaiim. Hier ziet hij een mogelijkheid, hulp te verkrijgen.

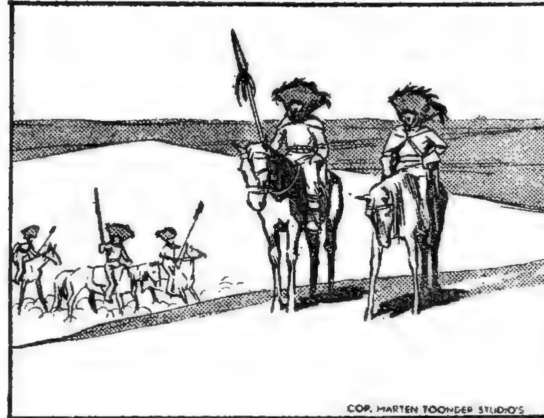
Nogmaals legt hij de woestijnbewoners uit, dat zijn vrouw gevangen zit in de burcht van de Sultan en nu blijkt, dat verscheidene vrouwen van de stam hetzelfde lot delen. Ook het woeste volk zint op wraak.

Eric en de hoofdman besluiten, gezamenlijk een poging te wagen ten einde de vrouwen te bevrijden en Eric oppert een plan.

Als onze held uitgesproken is, juicht het kamp, en de hoofdman steekt plechtig zijn hand uit.

— Wij zijn uw man, Geelhaar! Morgen zullen wij de Sultan van Akaiim, deze vrouwenrover, vernietigen!







De wacht op de transen van de grote uitkijktoren van de burcht van de Sultan bemerkt 's morgens vroeg ,als nauwelijks de zon over de horizon gekomen is, een dunne rooksliert, die zich tussen de heuvels beweegt, en als hij goed kijkt meent hij een aantal figuurtjes te zien, die met angstjagende regelmaat van achter een heuvelrug te voorschijn komen. Aandachtig kijkt hij naar de grote stoet ruiters en als hij ziet, dat de stroom maar steeds niet ophoudt, wordt hij vervuld van schrik. Er trekt daar een heel leger aan zijn oog voorbij. Blijkbaar zijn het woestijnmensen, die zich tot een aanval op het bouwwerk gereed maken. In paniek begeeft hij zich naar de commandant van de wacht, om de aanwezigheid van een vijandig leger te melden.

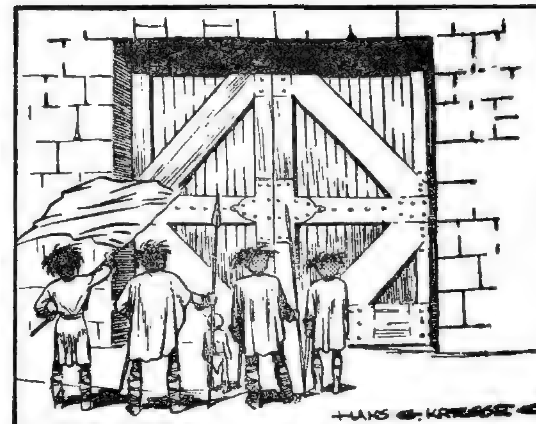
Van op een heuveltop slaan Eric en de hoofdman van het woestijnvolk de burcht gade. Het handjevol mannen dat de stam heeft, trekt in een lange lijn om een heuveltop heen, zodat het van ver net is, of daar een gans leger voorbijtrekt. Dit is het eerste deel van Eric's plannetje en nu maken zij aanstalten om het tweede deel te gaan uitvoeren.

Maar onder de woestijnbewoners bevinden zich een tweetal geheimzinnige mannen, die sedert Eric's komst in het kamp hem nog geen ogenblik uit het oog hebben verloren. Ook nu slaan zij alle verrichtingen van onze held met scherpe ogen gade.









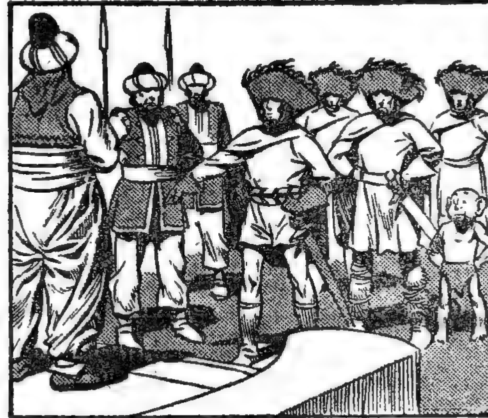
Tijdens de nacht slaan de woestijnmannen hun kamp op achter een heuvel, uit het gezicht van de wachtposten op de transen van de burcht. De wachtposten zijn verdriedubbeld, en het gehele slot is in staat van alarm. Algemeen verwacht men een massale aanval van een groot leger, niet wetend, dat er zich slechts een handjevol mannen in de woestijn bevinden.

Bij het krieken van de dag begeven Eric, PumPum, de hoofdman en een gevolg van tien strijders zich op weg naar de burcht, onder meevoering van witte vlaggen.

— Geelhaar ziet wel, dat ons handjevol mannen niets uit kan voeren tegen de dikke muren, waarachter deze vrouwenrover zich verschuilt, bromt de hoofdman onder het rijden, en Eric kan hem slechts gelijk geven. Het bouwwerk is vrijwel onneembaar.

Onder een palmbosje stijgt het groepje af en zwaaiend met de witte vlag, treden zij tot vóór de machtige poort. Niets gebeurt echter en besluiteloos wachten de mannen af.






Eindelijk als zij reeds op het punt staan onverrichterzake terug te keren, wordt de kleine deur in de poort geopend en een schildwacht verschijnt. De hoofdman brengt nu het doel van zijn komst over en na het deurtje weer zorgvuldig gesloten te hebben, verwijdert de schildwacht zich, om bevelen te gaan halen bij zijn oversten. Na verloop van enkele tijd wordt het deurtje weer geopend en men verzoekt de afvaardiging binnen te treden. Onder zwaar geleide worden de mannen naar de troonzaal geleid, en daar staat Eric van aangezicht tot aangezicht met de man, die hem Winonah ontstolen heeft.

Eric neemt het woord. Met een dreigende stem zegt hij :

— Het leger van het woestijnvolk staat gereed, de muren van uw rampzalig vluchthol te pletter te lopen. Slechts een spoedige overgave kan U en de uwen redden. Levert ons de vrouwen uit, die gij ons op uw strooptochten ontstolen hebt en gij kunt vrijuit gaan. Zo niet, zult gij sterven.

Een ogenblik is het stil in de geweldige zaal. De kleine oogjes van de Sultan spieden in de onbewogen gezichten van het woestijnvolk. Hun strak masker verraadt niet in welke angstige spanning zij het antwoord op de stoute woorden van Eric afwachten. De dwerg kijkt zelfs heel dapper.

Dan dondert de stem van de roofzuchtige Sultan :

— Grijpt hen, werpt hen in de kerkers voor de dieren. Ellendige woestijnrovers, die mij de les willen voorschrijven!





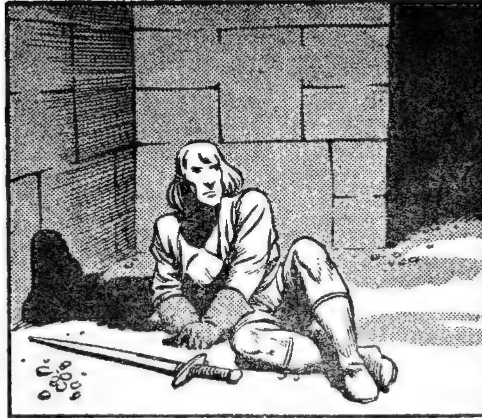



Het bevel van de Sultan was het begin van de strijd. Ogenblikkelijk schaarden de mannen van het woestijnvolk zich dicht aaneen en weerde de eerste slagen af, die de ijlings toegestroomde soldaten van de Sultan uitdeelden.

Eric wierp zijn hoed en mantel, die hem slechts hinderden, af en hield zich zo goed mogelijk een drietal tegenstanders van het lijf. Zijn grote vaardigheid als zwaardvechter was zijn lijfsbehoud. Ongemerkt werd hij van de anderen afgezonderd, die, zoals een snelle blik hem vertelde, in een gevecht op leven en dood verwikkeld waren met hun veel talrijker tegenstanders.

Ondanks hun overwicht bleken de soldaten van de Sultan toch een zekere eerbied voor onze Noorman te hebben. Dit nam evenwel niet weg, dat hij steeds verder achteruit gedrongen werd. Eensklaps schreeuwde een zijner tegenstanders een kort bevel. Eric kon de zin niet begrijpen, maar was op alles voorbereid. Hij kon niet zien hoe achter hem een luik in de vloer langzaam openging. En ook besefte hij niet, dat de tegenstanders hem langzaam maar zeker in de richting van dit valluik dreven.



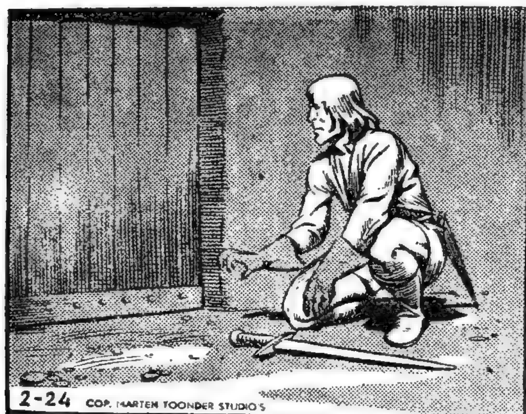


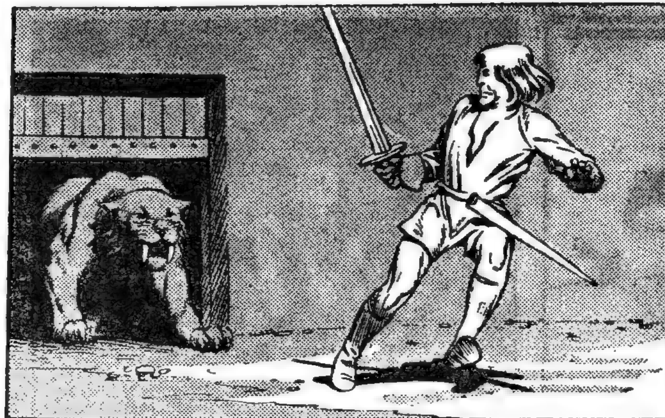

Eric leverde een prachtig gevecht tegen zijn drie tegenstanders, maar het zou tevergeefs blijken te zijn. Hij merkte op dat een der kerels met een grijns ophield te vechten en dit maakte hem wantrouwend. Maar te laat! Een der mannen deed een uitval en toen Eric, om diens zwaard te ontwijken, achteruit sprong, vond zijn voet geen houvast. Het laatste wat hij zag, voor dat hij achterover in het valluik viel, waren de grijnzende gezichten der drie soldaten.

Met een plof die hem de adem benam, kwam onze vriend een aantal meters lager op een harde kleigrond terecht. Een poosje was hij totaal versuft van de schok. Maar dan stond hij kreunend op en keek eens om zich heen. Hij was er lelijk ingelopen.

Onze held bevond zich in een kleine vierkante ruimte, welke aan een kant toegang gaf tot een ruime, onderaardse kelder. Eric besloot eens te onderzoeken, of er ook ontsnappingsmogelijkheden waren, maar al spoedig bleek dat dit niet het geval was. Een scherpe muskuslucht drong in zijn neusgaten, en gelijktijdig ontwaarde hij een aantal geraamten en doodshoofden, welke overal rond lagen. Gealarmeerd vroeg hij zich af, waar hij nu weer verzeild geraakt was.

# DE AVONTUREN VAN ERIC DE NOORMAN



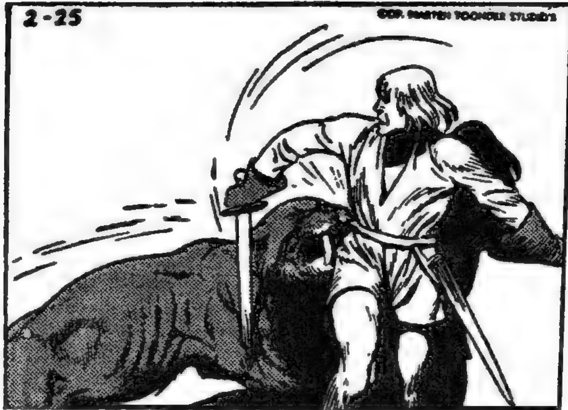



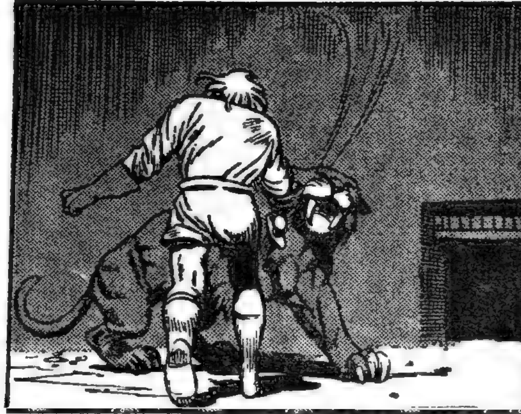



Een soort luik in de muur trekt zijn aandacht en hij onderwerpt dit aan een nauwkeurig onderzoek. Hier is de muskuslucht scherper dan ergens anders, en Eric begrijpt, dat het onderaardse hol door een of ander beest bewoond moet worden.

Plotseling verneemt hij een geluid achter het luik, dat hem het bloed in de aderen doet stollen. Fluks pakt hij zijn zwaard en doet enkele schreden achteruit. Op bijna hetzelfde ogenblik rolt het luik piepend en knarsend open en een grote sabeltandtijger treedt te voorschijn. Verbijsterd springt Eric achteruit. Zulk dier heeft hij nog nooit ontmoet. Daarbij vergeleken is de leeuw waarmede hij eens gevochten heeft nog niets.

Likkebaardend schuift het monster naderbij en Eric wijkt steeds meer en meer naar de muur terug. Zal hem in deze sombere kerker, ver van zijn mooie Noorwegen, eenzelfde lot beschoren zijn als dat van de rampzaligen, wier overblijfselen hier in het rond liggen. Stevig omklemt hij zijn zwaard en wacht het nadersluipende gele ondier af.



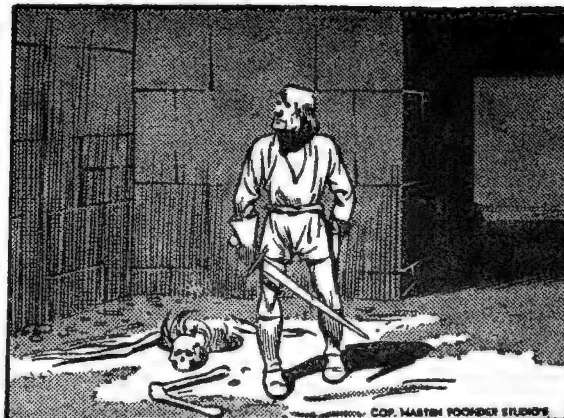



Dan, met een plotseling gebrul springt het monster vooruit. Zijn grote kaken met de geweldige, lange tanden raken Eric's hemd. Maar onze held kan tijdig opzij springen en de kop van het ondier slaat met een gedreun tegen de harde stenen muur. Gelijktijdig heft Eric zijn zwaard op en stoot toe. Het wapen treft de sabeltandtijger in de flank en woedend brullend springt het dier achteruit. De rechterpoot van het ondier hangt slap neer en hinkend probeert het onze held aan te vallen.

Maar nu is Eric in het voordeel : keer op keer slaat hij toe, om ogenblikkelijk daarna snel achteruit te springen. De sabeltandtijger brult en raast en zijn gele ogen flikkeren woedend. Maar hij is niet in staat Eric gevaarlijk te verwonden. Dan, als Eric ziet, dat het dier moe begint te worden, slaat hij voor de laatste maal toe en met een krijsend gebrul zinkt het monster ter aarde.

Met knikkende knieën staat Eric bij zijn verslagen vijand en veegt over zijn voorhoofd. Deze bedreiging is afgewend, maar hoe komt hij nu uit deze hermetisch afgesloten kerker?





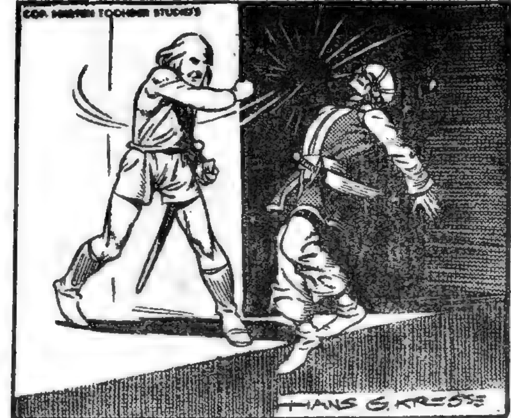
Na zijn gevecht met de sabeltandtijger, waaruit Eric als overwinnaar te voorschijn is getreden, zint onze held op een middel, om uit zijn kerker te komen. Het luik staat nog steeds open en hij besluit eens een kijkje te gaan nemen in de ruimte daarachter. Op alles voorbereid treedt Eric in de nauwe doorgang en even later staat hij in een kleine vierkante ruimte, blijkbaar het hok van de tijger. Ook hier liggen menselijke beenderen.

Omhoog kijkend ziet Eric, dat boven een der muren van dit onderaards vertrek een getraliede deur is, waar licht doorheen schijnt. Hier is misschien een mogelijkheid tot ontsnapping. Hij gordt zijn zwaard om en begint de moeilijke klim naar boven, gebruikmakend van de kleine uitsteeksels der grove stenen. Met pijnlijke spieren werkt hij zich omhoog en steekt zijn hoofd over de rand uit.

Ogenblikkelijk trekt hij dit echter weer terug want, aan de andere zijde van de getraliede deur staat een grote soldaat op wacht.






Zo onhoorbaar mogelijk werkt Eric zich naar een zijkant en klimt op de smalle rand in de afgrond. Voorzichtig gluurt hij om een hoekje heen en pijnigt zijn hersens, om een middel te vinden, ten einde deze kerel te verschalken. De man is blijkbaar niet van zijn aanwezigheid bewust, en dit stemt Eric tot nadenken. Hoogstwaarschijnlijk verkeert men in de veronderstelling, dat de sabeltandtijger hem onschadelijk heeft gemaakt.

Opeens valt Eric's blik op de sleutel, welke de man in zijn brede gordel draagt. En nu komt er een gedacht in hem op. Onze held sluipt tot achter de kerel, en bijna op hetzelfde ogenblik, dat deze meent een gerucht te horen, wordt een grote hand op zijn mond gelegd en wordt zijn hoofd met kracht tegen de ijzeren tralies gebeukt.

Een moment is de soldaat versuft door de slag en in die tijd neemt Eric de sleutel weg en opent de deur. Hij trekt de zich zachtjes verwerende man naar binnen en met een geweldige slag zendt hij hem de diepte in. Een doffe klap, daarna is alles stil. Snel sluit Eric de traliedeur en sluipt een gang in.







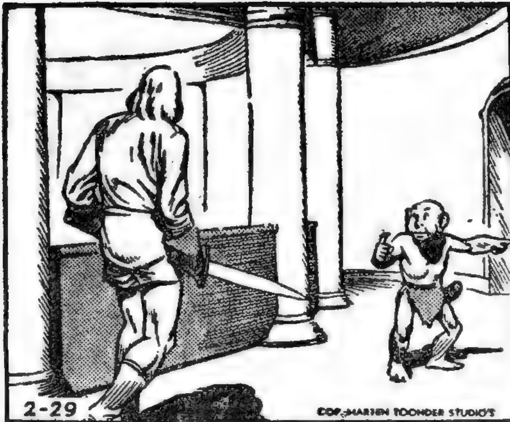


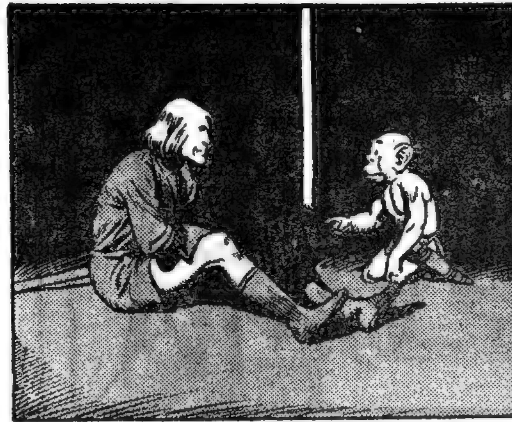
Vlug, doch op zijn hoede sluipt Eric door de gangen... Hij vraagt zich af, wat het lot is van zijn kameraden en hun hoofdman. Over Pum-Pum maakt hij zich het meest ongerust, het kleine kereltje is hulpeloos in een gevecht van gewapende mannen... Zijn toestand is ook echter ver van rooskleurig. De Noorman bevindt zich te midden van vijanden in een hem totaal onbekend gebouw, slechts gewapend met een zwaard.

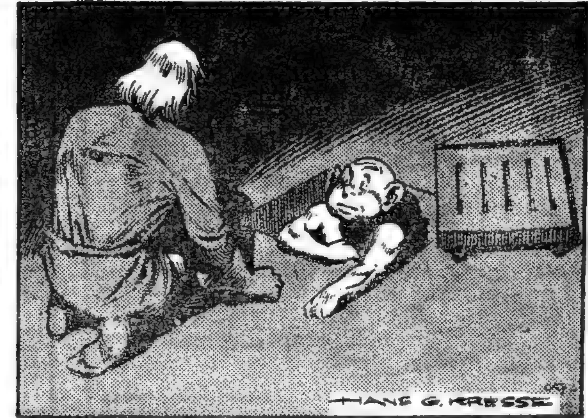
Het lijkt Eric het beste, te trachten Winonah te bevrijden, de poort te bereiken en zich dan met kracht een doortocht te banen naar buiten. Hoewel hij het zich niet wil bekennen, heeft hij echter niet veel kans, het er levend af te brengen...

Allereerst is het dus zaak, de haremvertrekken op te sporen. De gang, waarop Eric zich bevindt, leidt hem naar een soort overloop rond een grote, ronde zaal... enkele brede trappen voeren naar beneden... En daar staat reeds een hinderpaal in de vorm van een schildwacht, die hij onmogelijk onhoorbaar naderen kan... Daarvoor staat de man te veel in het midden van de zaal. Bovendien is er niets. Peinzend neemt hij de toestand in zich op... Er blijft hem niets anders over dan dezelfde weg weer terug te gaan, die hij gekomen is.

En dan treft een zwak geluid zijn oor... Het lijkt hem, alsof iemand hem onhoorbaar tracht te naderen...






Snel als de weerlicht draait Eric zich om met getrokken zwaard. Maar in plaats van tegenover een woeste soldaat van de Sultan, staat hij tegenover Pum-Pum, de dwerg. Eric is sprakeloos, maar reeds spoort het kereltje tot handelen. Het mannetje wenkt hem te volgen en, voorafgegaan door de dwerg, werkt Eric zich door een nauwe opening tussen twee pilaren heen... Hij bevindt zich in een nauwe, donkere gang.

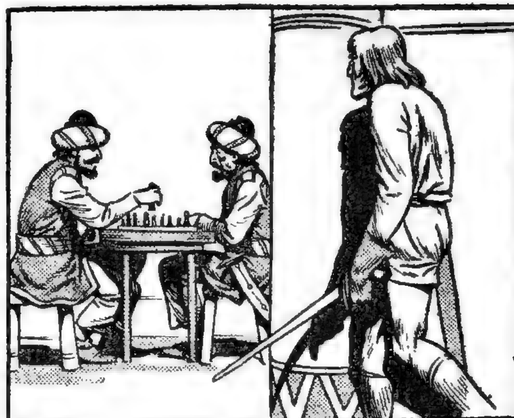
— Niemand mij zoeken hier, gichelt de dwerg. Ik klein als muis, trippel weg, als vechten begint. Niemand mij zien.

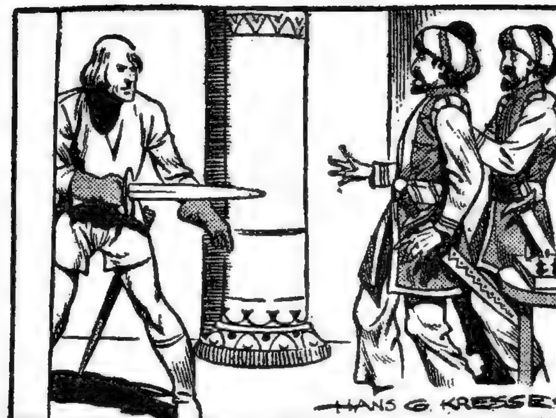
Van de dwerg hoort Eric nu, dat de hoofdman en zes van zijn krijgers opgesloten zijn in een cel. Vier man zijn gedood in het gevecht. Wat hemzelf betreft, hoort Eric met belangstelling, dat de soldaten menen, dat hij dood is en opgegeten door een sabeltandtijger.

— Kijk nu, fluistert Pum-Pum. Hij neemt de rooster van een kleine rioolput en laat zich zakken. Ik onderzoeken, ik zien, deze put komen aan muur. Klein gat, voor kleine man. Ik waarschuwen woestijnmannen, zij komen. Eric opent deur, wij winnen. Goed?

Hoewel het brabbeltaaltje moeilijk te volgen is, begrijpt Eric wat het dappere kereltje wil. En na een hoofdknik en een haastige groet verdwijnt de moedige kleine man in de diepte.



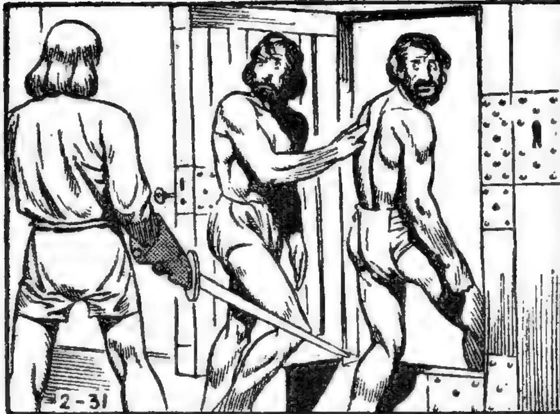


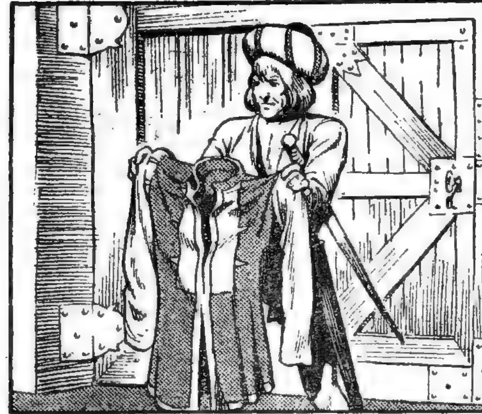

Na een lange tocht in kruipende houding door het smalle, onwelriekende gangetje van de riool, ziet Pum-Pum eindelijk het daglicht weer opdagen en met een verheugde zucht ademt hij de frisse buitenlucht in. Ondanks zijn dappere houding is het mannetje ver van gerust. Met grote schrikogen tuurt hij in het rond en dan, als hij meent, dat de kust veilig is, zet hij het op een lopen en duikt met bekwame spoed onder een grote palmstruik...

Intussen heeft Eric zijn onderbroken tocht voortgezet... en is er inderdaad in gelukt, de weg te vinden naar de hoofdpoort. Op zijn hoede sluipt hij verder. Juist in het gedeelte van de burcht bestaat de mogelijkheid, dat hij een soldaat ontmoet, en het wellukken van de overval hangt voor het grootste gedeelte van Eric af.

Als men hem te vroeg ontdekt is alle hoop verloren. De soldaten van de wacht zijn in een vreemdsoortig spel verdiept, maar Eric heeft nu geen tijd, daar op te letten. Eensklaps springt hij van achter een pilaar te voorschijn en snauwt de ontstelde mannen toe :

— Geef u over. Geef mij de sleutel van de poort.






De twee mannen kijken Eric met een vreemde angstige blik aan en gehoorzamen op al zijn bevelen. Het lijkt wel of zij bevreesd zijn hem te aanhoren. Op zijn aanwijzingen kleden de mannen zich met bekwame spoed uit en een van hen geeft met een bevend gebaar de sleutelbos over. Eric is eerst een beetje verwonderd, maar nu meent hij de angst van de soldaten te begrijpen. Zij zijn immers in de veronderstelling, dat hij gedood is door de sabeltandtijger en schijnen hem als een soort geestesverschijning te beschouwen.

Onze held zit een weinig met zijn twee gevangenen verveeld, en de enige wijze om hen kwijt te raken, is ze de woestijn in te sturen... Zulks doet hij, en om de twee bange bazen in de overtuiging te laten dat zij een geest vóór zich hebben, kan onze held niet nalaten de kerels, als zij op het punt staan naar buiten te stappen, een somber « Boe! » toe te roepen. De uitwerking hiervan is verrassend : als door een speld gestoken wippen de mannen gillend de woestijn in, en Eric sluit grinnikend de deur.

Dit gedeelte van het plan is merkwaardig goed verlopen, dank zij de bijgelovige soldaten. Nu is het wachten op de versterkingen van buiten af...

Eric weet niet, dat de schildwachten buiten de poort hun wapenbroeders op de transen met allerlei gebaren trachten uit te leggen, wat daar binnen aan de hand is... Hoewel de wachtposten het niet verstaan, besluiten zij toch een onderzoek in stellen.









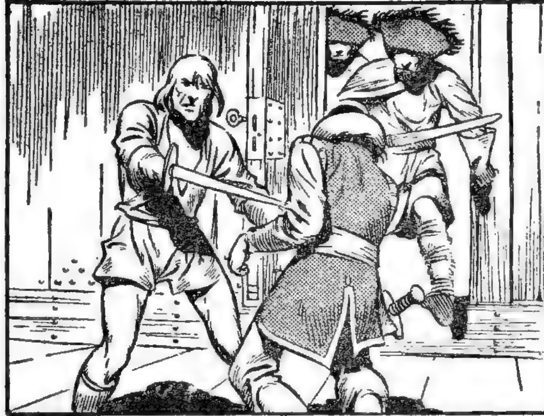
Inmiddels heeft Pum-Pum de achtergebleven krijgers van het woestijnvolk gewaarschuwd, en deze zijn er onmiddellijk op uit getrokken. De twee schildwachten die Eric naar buiten gestuurd had, zien in de verte een drom ruiters aankomen en zij hernieuwen pogingen om de wacht op de transen te verwittigen... Eerst op het laatste nippertje springen zij opzij, als het eskadron hen met wapperende mantels voorbij stuift...

Maar nu zijn de ruiters ook opgemerkt door de wacht op de toren en deze blaast ogenblikkelijk alarm... De soldaten van de Sultan snellen naar buiten en ook de wachters van de toren komen met grote sprongen de trappen afrennen...

Wat Eric vreesde, gebeurt. De torenwachters, de eersten die bij de poort komen, snellen van drie kanten op hem toe. Alles hangt van enkele minuten en van het optreden van Eric af. Buiten nadert het woestijnvolk met adembenemende snelheid... Met de moed der wanhoop verdedigt Eric de poort... Nog nooit heeft hij zo woest en onverschrokken gevochten en de soldaten wijken verschrikt achteruit bij zijn wilde aanvallen... Dit is geen mens, dit is een duivel!

Maar hoe dapper Eric ook de poort verdedigt, als de hulp niet gauw komt opdagen zal hij het toch moeten afleggen tegen de soldaten van de Sultan...



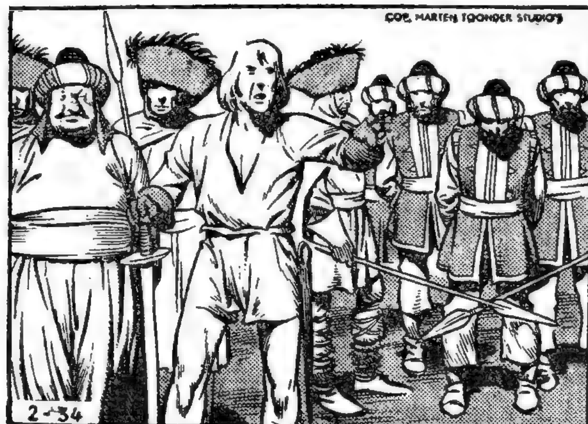



Op het beslissende ogenblik wordt de deur in de grote poort opengestoten en stormen de mannen van het woestijnvolk als een lawine de burcht binnen. Het is op het nippertje, want hoewel Eric verscheidene tegenstanders in het stof heeft doen bijten, geraakten zijn krachten uitgeput...

De laatste soldaten werden vlug onschadelijk gemaakt en onder aanvoering van Eric stormen de mannen op de vertrekken van de Sultan af... Voorop loopt parmantig als een pauw, Pum-Pum, de dwerg...

— Een afdeling naar de cellen waar de hoofdman en zijn krijgers zijn opgesloten! schreeuwt Eric. De dwerg weet de weg.

Onder aanvoering van het trotse kereltje scheiden zich enkele stoere kerels af om hun kameraden te bevrijden en dan stoot Eric de deur naar de vertrekken van de Sultan open... Terwijl de krijgers van het woestijnvolk korte metten maken met de aanwezige soldaten is Eric in enkele geweldige sprongen bij de vrouwenrover.









De tegenstand is gering. In minder dan geen tijd zijn alle aanwezige soldaten overmeesterd en ontwapend... Maar Eric begrijpt wel, dat het kleine aantal mannen waarover hij beschikt, niet opgewassen is tegen het leger van de Sultan en daarom geeft hij bevel, alle trappen en gangen, welke naar de vertrekken van de Sultan en de vrouwenvertrekken leiden, af te zetten en tot de laatste man te verdedigen.

Terneergeslagen staan de overwonnen soldaten bijeen... Nu komen ook de hoofdman en de overige bevrijde gevangenen zich bij Eric voegen en de eerste drukt onze held dankbaar de hand.

Nu wordt de Sultan bevolen, de overwinnaars naar de vrouwenvertrekken te begeleiden. Mopperend en vloekend stapt de oude kerel, omgeven door een haag van woestijnmannen, door de gangen en als Eric bedenkt, dat hij zijn vrouw, Winonah, weer terug zal zien, maakt een grote vreugde zich van hem meester. Bezorgd vraagt hij zich echter af, hoe en in welke omstandigheden hij haar zal weerzien.





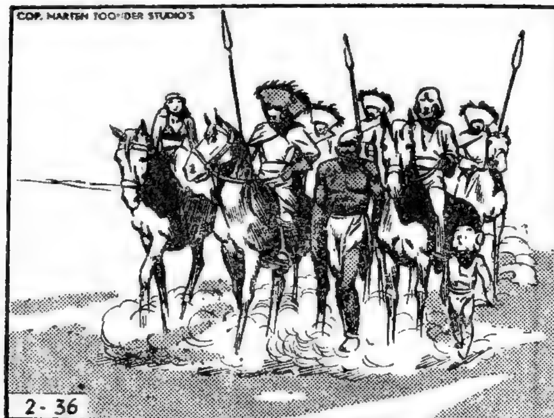



Met een diepe zucht opent de Sultan een brede deur en als Eric naar binnen stapt, ziet hij Winonah, bleek, maar met een verheugden glimlach opstaan... Een ogenblik staan de twee mensen elkaar zwijgend in de ogen te zien: alles om hen heen hebben zij vergeten.

Dan, met een onderdrukten snik, snelt Winonah op haar Noorman af en werpt zich in zijn armen...

Ook de overige vrouwen zijn blij, soms na jaren hun mannen weer terug te zien... en de begroetingen zijn niet van de lucht...

Alleen de Sultan en de hoofdman van het woestijnvolk staan stil en somber op een afstand. De Sultan, omdat hij al zijn vrouwen missen moet, en de hoofdman, omdat er niemand is, die blij is met zijn aanwezigheid... En verbitterd werpt hij een verstolen blik op Winonah... Zo'n vrouw zou hem wel lijken...









Alle vrouwen van het woestijnvolk die in de loop der jaren door de roofzuchtige Sultan buitgemaakt zijn, zijn dus weer in de stam teruggekeerd en onder het zingen van een strijdlied trekt de stoet krijgers en vrouwen zich weer terug in de diepte der woestijn. De Sultan wordt als gevangene meegevoerd en hem staat een onplezierige toekomst te wachten...

Iedereen is vrolijk en opgewekt en Eric moet de dank in ontvangst nemen van een gehele stam... Ook de dappere dwerg wordt niet vergeten. Slechts de hoofdman van de troep staart met een somber gezicht voor zich uit en schijnt ergens over te broeden...

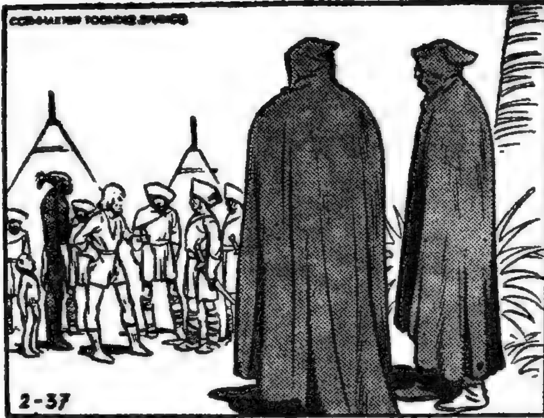
Op de plaats van hun oude kamp beveelt de hoofdman af te stijgen en als de gehele stam toebereidselen maakt, om het kamp weer op te slaan, klinkt plots de stem van de opperhoofdman :

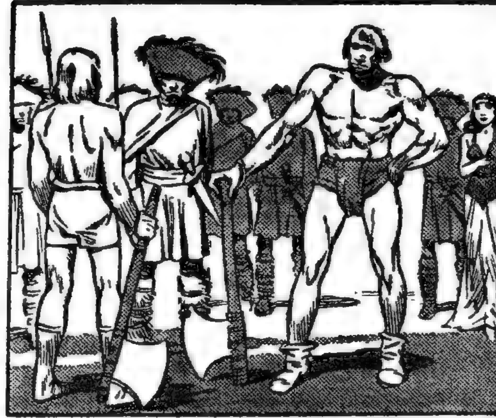
— Luistert, gij allen! Het woestijnvolk heeft zijn vrouwen teruggenomen, na harde strijd. Het woestijnvolk heeft ook de mooie vrouw van Geelhaar bevrijdt, is dat waar?

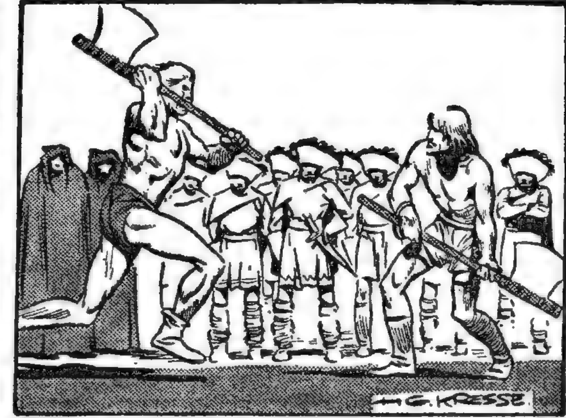
Een zacht, aarzelend gemompel gaat op, doch men wil het niet ontkennen.

— Goed, gaat de hoofdman verder. De mooie vrouw is het eigendom van de stam. Maar Geelhaar kan haar terugwinnen als hij een tweekamp om haar wil wagen. Hij zal dan strijden met Louah, die hij hier voor zich ziet staan...

Een reus van een kerel treedt naar voren en Eric kijkt in het botte gezicht van een domme, koudbloedige doder...



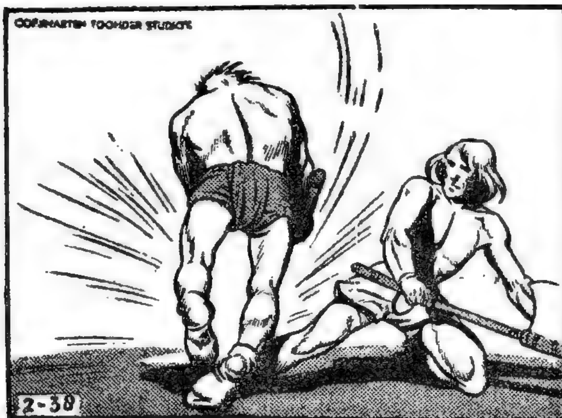



Onze held begrijpt best, wat de hoofdman op het oog heeft : Hij wil zich meester maken van Winonah en heeft daarom deze reusachtige kerel uitgekozen, in de overtuiging dat hij, Eric, het daar toch niet van zal kunnen winnen. Toch neemt Eric de handschoen op en nu volgen de besprekingen over de wijze waarop gestreden zal worden...

Inmiddels zijn de twee geheimzinnige kerels, die Eric nog geen ogenblik uit het oog verloren hebben, naderbij gekomen en slaan met meer dan gewone belangstelling de onderhandelingen gade.

Er wordt besloten dat het gevecht geleverd zal worden met geweldige bijlen...

De tegenstander ontkleedt zich, op een kort broekje na, en nu eerst ziet Eric, welk een reus van een kerel hij tot tegenstander heeft... De bijlen, die voor Eric nauwelijks op te tillen zijn, worden aan beide kamphanen uitgedeeld en zij scharen zich ieder in een helft van een grote cirkel... Dan, op een sein van de hoofdman, heft Eric's tegenstander, blijkbaar zonder de minste moeite, de zware bijl hoog boven het hoofd en stormt met een woeste kreet op Eric af...








Zo goed als het hem mogelijk is, zet Eric zich met zijn veel te zware bijl in houding en wacht de aanval af... Hij heeft opgemerkt, dat de man ondanks zijn gespierd bovenlichaam over niet erg ontwikkelde beenspieren beschikt en hierin ziet hij zijn enige kans...

Zo hij het gevecht ten gunste van zichzelf wil laten beslissen, dan zal hij een list dienen te gebruiken... Ook beseft Eric maar al te goed, dat uit dit gevecht maar een van hen levend te voorschijn kan komen...

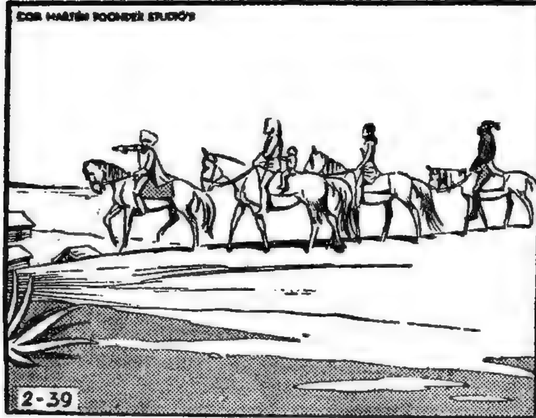
Op het ogenblik, dat de kerel toeslaat, laat Eric zich zijdelings vallen, gelijktijdig zijn been voor dat van de ander stekend... De bijl dringt met een doffe slag in het mulle zand en Eric's tegenstander struikelt over de uitgestoken voet en valt... Snel springt Eric op en doet enkele stappen achteruit .. Dan, met alle kracht die in zijn pezige lichaam is, en iedere spier benuttend, werpt hij zijn bijl tegen de scheenbenen van zijn tegenstander, die net opgekrabbeld is. Met een kreet van pijn zakt de man ter aarde en zonder zijn vijand een ogenblik te gunnen, springt Eric hem op het lijf.

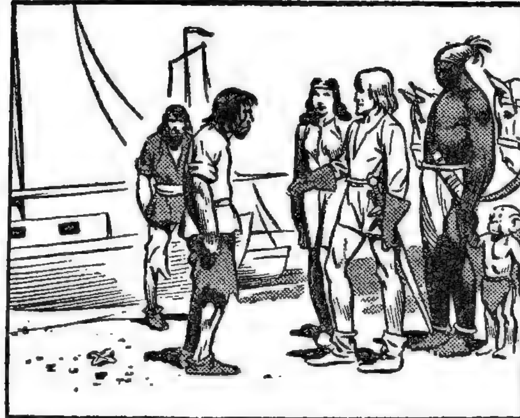
Snel en meedogenloos maakt Eric een einde aan het gevecht en dan staat hij op, om de nader snellende hoofdman te ontvangen...

De twee geheimzinnige kerels zijn getuigen geweest van de strijd en als zij gezien hebben, hoe Eric zijn tegenstander onschadelijk gemaakt heeft, spreekt een van hen zachtjes :

— Dzilah ZAL TEVREDEN ZIJN!

Dzogolo hoort deze raadselachtige woorden, maar de betekenis daarvan zou hij eerst veel later begrijpen.






Hoewel Eric overwinnaar is gebleven en het gevecht dus niet is afgelopen zoals de hoofdman zich dat voorgesteld had, laat de man door geen enkel gebaar blijken dat hij woedend is. Daar hij ten overstaan van de gehele stam Winonah uitgeloofd had aan de overwinnaar van het tweegevecht, kan hij nu niet meer terugkrabbelen, en met lede ogen moet de hoofdman Winonah aan Eric teruggeven...

Onder geleide van een gids begeven Eric, Winonah, Pum-Pum en Dzogolo zich nu naar de kust, waar naar men zegt, een vissersdorp moet zijn. Hier willen zij trachten, hun paarden en persoonlijke kostbaarheden te ruilen voor een scheepje, dat hen naar Noorwegen kan brengen. Na enkele dagreizen bereiken zij inderdaad het bewuste dorpje, waar hun gids afscheid neemt om naar het woestijnvolk terug te keren...

De vissers, norse kerels, zijn na veel loven en bieden bereid een oude vissersboot en een hoeveelheid mondvoorraad af te staan in ruil voor de drie paarden.

Nu schijnt het toch, dat Eric en Winonah eindelijk huiswaarts kunnen gaan, en 's avonds gezeten in de hut van een der vissersfamilies, zucht Eric lachend :

— Ziezo, hier eindigen onze avonturen! En nu : naar huis! Naar Noorwegen!

**EINDE**

**VAN HET VIJFDE VERHAAL**

De nieuwe spannende avonturen van « Eric de Noorman » zijn beschreven in het zesde deeltje, dat weldra in de handel zal gebracht worden en getiteld is :

**« HET WATER DES LEVENS »**

**In deze reeks zijn verschenen :**

1. DE REIS NAAR ATLANTIS
2. DE ONTVOERING VAN WINONAH
3. DE STRIJD TEGEN KIRASSO
4. DE WRAAK VAN DE EGYPTENAAR
5. DE SULTAN VAN AKAIIM

**Zullen weldra verschijnen :**

6. HET WATER DES LEVENS
7. HET STENEN AFGODSBEELD
8. DE ONDERGANG VAN ATLANTIS
9. SCHIPBREUKELINGEN IN ROME
10. DE VALSE KONING



Uitgeverij : HET LAATSTE NIEUWS, Em. Jacqmainlaan, 105-107 - BRUSSEL